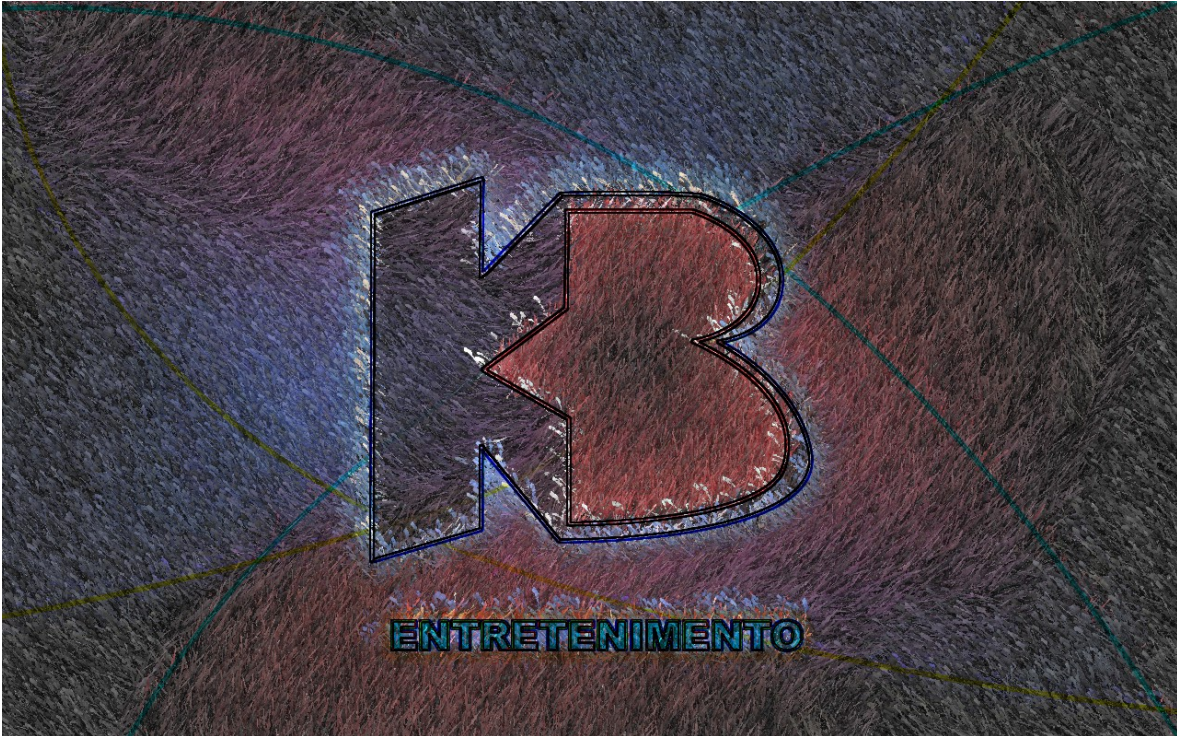
Tiago Cabral
O livro de Vérus

Amenoth, Ariatriel
(Abençoado, indestrutível)

Azarath Mena'Ladür)
(O selo mágico que bloqueia)

Enerith Sendatrië Marath Eloí
(Nem um Deus poderá apagar)

Mena'Vérus Aru soy
(O que Vérus aqui escreveu)

CABRAL, Tiago. **O Livro de Vérus.** Barra Mansa - RJ, KBgames 2008.

Contato autor:
Colere_amare_orcus@hotmail.com

PUBLICADO DIGITALMENTE PELA KB GAMES.

Do mesmo autor:
Crônicas de um Tempo Perdido.
Sarlack, o Grande Dragão Verde.
Wordman.

RPG(3D&T)
Livro de Ternon (ou o livro dos monstros Verossímeis)
Pergaminho de Crônus.
Atlas das Terras Planas.

ESTE MANUAL É UM COMPLEMENTO DO SISTEMA 3D&T CRIADO POR MARCELO CASSARO.

AVISO

INTRODUÇÃO

A PRIMEIRA FOLHEADA

Ao botar as mãos nesse livro muita gente por aí deve pensar "nossa, um suplemento para 3D&T, que tosco",e , talvez, seja esse o motivo pelo qual você o tem em mãos agora: a pura curiosidade de saber o que é esse livro de capa dura onde está escrito "compatível com 3D&T".

Esse sistema criado pelo nobre **Marcelo Cassaro** tem sua popularidade devido à sua simplicidade . A maioria dos jogadores de RPG começam suas primeiras jornadas no mundo do RPG através desse sistema que ainda é o mais indicado para aventuras baseadas em Animes que se conhece. Porém, ao se tratar de continuidade de jogo, como naquelas campanhas de um ano que os jogadores de D&D® estão acostumados, 3D&T perde sua eficiência, visto que é muito limitado, sobretudo se falamos de campanhas em cenários medievais.

Antes de tudo, é necessário lembrar que a grande eficiência de 3D&T está justamente nas aventuras de curta duração, ou seja, naquelas que não se necessita ou não se convém uma grande elaboração em termos de continuidade. Ao contrário de sistemas como GURPS® e D&D® nos quais se podem gastar horas construindo uma boa ficha, em 3D&T você pode fazê-lo em menos de 5min. Jogando esse sistema belamente simples você pode ter diversão com seis atributos básicos, um pequeno grupo de vantagens e desvantagens e, é claro, folhas de papel e um dado de seis lados (D6).

VÉRUS? O QUE É ISSO?

O nome **Vérus** foi "roubado" de um outro mestre que eu não conheço, mas reza a lenda de que, numa partida de D&D, ele fez seus jogadores de nível baixo enfrentar um dragão vermelho de nível alto, ocasionando na certa morte de todos os integrantes do grupo. Ao ser questionado pelos mesmos, este mestre respondeu da seguinte forma: "Eu quis deixar a aventura mais 'verossímil'". *Verossímil* significa "*aquilo que é condizente com a **verdade**, **verdadeiro**, **real***". Todos sabem que um **dragão vermelho** é muito real. Aí surgiu a gíria *Véros*, ou *Verossímil*, que, entre a "galera" significa exatamente o contrário da palavra original.

MAS E DAÍ?

O Livro de Vérus não vem propor a solução para todas as ditas "falhas" que todos acreditam existir em 3D&T, mas ele vem trazer uma amplitude ainda maior para a "física" de 3D&T, procurando sempre não eliminar a sua simplicidade, ou seja, seu ponto mais forte.

Agora então é a hora que você pensa: "Ta bom, mas então pra que esse livro aqui serve?".

Este livro foi escrito pensando naquele seu antigo personagem de 3D&T, que já atingiu 5 pontos em

todos os atributos, e que vocês pararam de jogar exatamente porque já não havia mais o que se fazer.
Este livro foi escrito para ajudar a te dar idéia para aquela aventura épica em que a simplicidade de 3D&T foi, ironicamente, o ponto que te atrapalhou a realizar esse sonho, e te fez ler os quinhentos livros de D&D existentes em inglês e no PC, e é claro, passando por GURPS primeiro.
Ele é dedicado a “super” personagens, ou seja, personagens épicos, semi-deuses e Deuses.
Quando se pensou nesse livro se teve exatamente esse desejo: Trabalhar usando a simplicidade do 3D&T que permite uma abertura muito maior para a criatividade do mestre para criar tudo que os jogadores pensassem em fazer.
3D&T não se limita a uma pequena lista de habilidades com fórmula exata que você tem que seguir. Pelo contrário, há um “atributo habilidade” que te permite fazer TUDO. Há essa abertura nos outros sistemas também, por exemplo, em D&D há a “regra de ouro” que permite que se faça o que quiser. Porém, por experiência, digo que as regras desses sistemas viciam por serem exatas ao extremo e levam o jogador a sempre fazer o que já existe escrito nos livros. No meu ponto de vista, 3D&T força a criatividade tanto do mestre quanto de seus jogadores residindo nesse fato a beleza desse sistema e também a vida que ele possui.

ISSO NÃO É 4D&T!

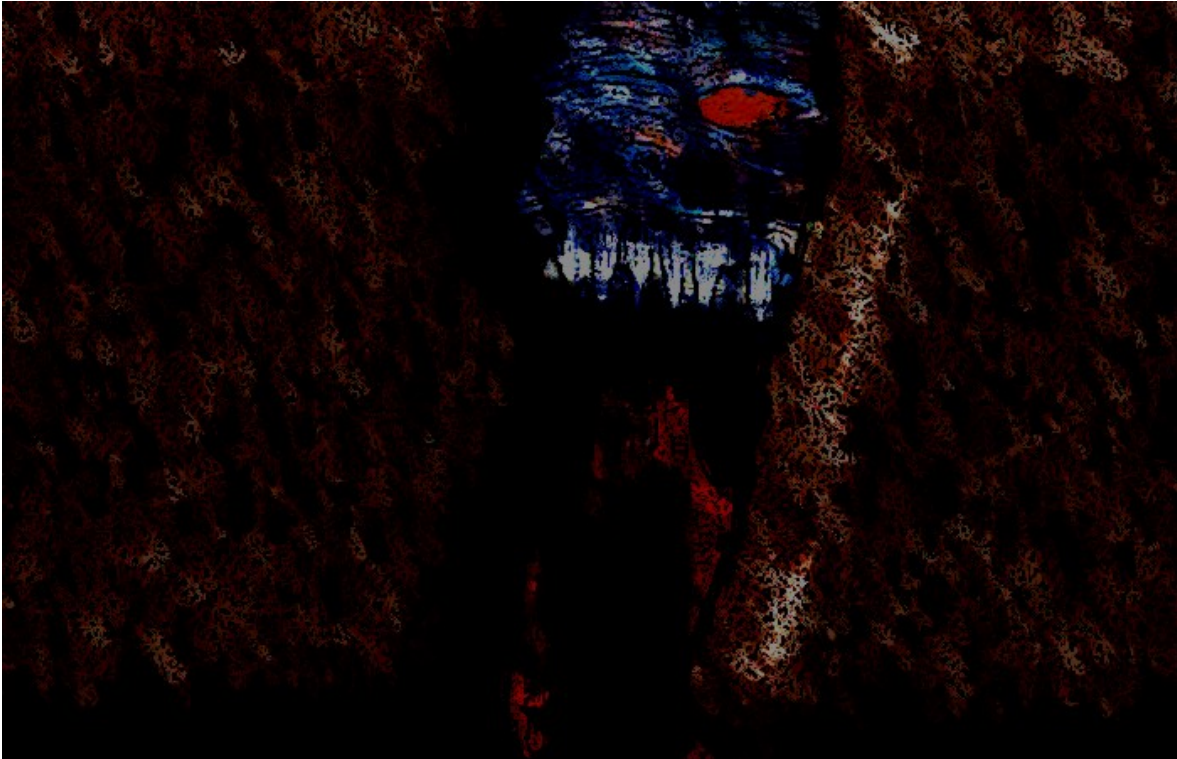
Por aqui você ouvirá falar de D20, mas com certeza não estaremos nos referindo ao famoso sistema criado pela Wizzard®, mas sim de dados de 20 lados. E não se esqueça também dos D8 e D12.
A utilização desses dados é um atrativo para esse suplemento, mas eles podem ser facilmente substituídos por alguns D6. Lembrando que, ao criar esse sistema, não se quis tirar a simplicidade de 3D&T.
Segue abaixo a tabela de adaptação dos dados D20 para os D6 (**tabela 1)**, sempre lembrando que este sistema não é compatível com o D20, nem com 4D&T.

Tabela 1.

Níveis	Dados	D6	Erro/ Acerto crítico[1]
1	D6	1D6	6
2	D8	2D6	12
3	D12	3D6	18
4	D20	4D6	24

[1] O erro/ acerto crítico dos outros dados será considerado seu maior número.

O CONTO DE VÉRUS

Anotação feita por Quintus, um Elfo Paladino de Toth, escriba da Biblioteca Vertical do Reino-Torre de Suliath, Regido por Sakrän, o Dragão Vermelho.

Vérus.

Ouso anotar minhas modestas palavras nessa página em branco do livro mais poderoso do mundo. Tenho a honra de descrever a confirmação de uma das lendas mais antigas do mundo conhecido, ***a lenda de vérus.***

Conta-se que, no mundo antigo, em eras remotas em que os Deuses que existiam eram temíveis bestas que assolavam cada floresta, vale ou montanha que houvesse no mundo. Era uma época terrível esta em que os homens, elfos e os primeiros seres falantes surgiram na face da terra.

Nesse tempo, os primeiros magos que existiram foram aqueles que se conhecem por druidas e Shamans, que conseguiam controlar o poder, a essência da natureza, os demais bravos, eram guerreiros.

Cresceu dentre esses um guerreiro chamado Trhon, que observou o surgimento da magia arcana com seus próprios olhos, e viu surgir ofícios, habilidades e poderes que possuíam a força para controlar os monstruosos Deuses que existiam. Habilidades estas que hoje estão perdidas no tempo, deixadas para trás junto com o terror dessa era, visto que, tais criaturas agora dormem num sono eterno, aguardando o tenebroso dia de seu Despertar.

Reza a lenda que Thron, de posse de uma magia desconhecida, conseguiu vigor para

aprender todas essas profissões esquecidas, para assim ajudar os homens daquele tempo a sobrepujar os Deuses-Monstro, o que aconteceu. Porém, após o domínio dos homens sobre a terra, Thron ficou com um poder incomensurável que não possuía utilidade, o que, dizem muitos, o levou a loucura tornando-o um novo vilão.

Trhon escreveu neste livro todo o seu conhecimento sobre as Bestas, profissões e Habilidades especiais que existiam naquela época. Antes de seu triste fim...

A lenda de Vérus termina não com a derrota de Thron, mas sim com o surgimento de outra criatura, pois ele se tornou tão forte que não pôde ser subjugado. A única saída que se encontrou foi botar sobre o vilão um encantamento Druida muito antigo e secreto, do qual nem mesmo ele possuía conhecimento. Este encantamento prendeu sua alma dentro da criatura mais temida pelos seres que hoje vivem, o Vérus.

Jaz dormente a alma de Thron dentro do Vérus, e somente aquele que derrota-lo poderá liberta-lo.

O TOMO DOS NÍVEIS

"Tudo que existe no universo possui uma essência. Tudo está interligado, porém, ainda assim conservam sua independência de poder, de potência. Tal poder está classificado em níveis de potência". – Vérus.

Disse Vérus que tudo está interligado no universo, porém, cada coisa tem poderes independentes. Nesse livro todo e qualquer objeto, atributo ou magia é passível de possuir a sua própria ficha. Até mesmo os atributos do personagem (Força, Habilidade, Armadura, Resistência)[2]. O que delimita o personagem, ou seja, o **Ser** é a forma como esses objetos, magias e atributos funcionam em conjunto sendo regidos pela alma do mesmo, ou seja, o Jogador. Tudo no universo de 3D&T possui níveis. Ao longo desse livro, explicitaremos o funcionamento desse sistema de níveis em cada dimensão do **Ser** (personagem).

A cada mil pontos de experiência acumulados pelo jogador, lhe será concedido um ponto geral, seja esse para distribuição entre os **atributos,** para compra de **novas habilidades** e de **novos níveis de profissões** e etc.

Mudanças no sistema de batalha.

Em 3D&T® sempre que há um FA(Força de ataque) existe uma FD(Força de Defesa). Porém, esse sistema foi repensado para batalhas de aventureiros comuns e mortais até semi-Deuses.

Há seres excepcionais e divinos que atacam mais de uma vez por turno, portanto, o numero de defesas por atacante sofreu uma modificação.

Vamos tomar por exemplo a batalha entre um herói de Nível I contra um Monstro de Nv. III. Um Herói de Nível III Ataca 3x por turno e defende até 3x por atacante. O herói atacará o monstro de Nv I, que defende uma vez por atacante e ataca uma vez por turno. Nas regras propostas por esse suplemento, isso significa que o Monstro só poderá se defender uma vez usando FD = A+H+1D6, sendo que nas outras duas seu FD será igual apenas aos seus pontos de armadura.

Isso ocorre porque o Nosso monstro de Habilidade Nível III é muito mais rápido do que o Herói de Nível de Habilidade I, portanto, ele não conseguirá escapar dos golpes certeiros de nosso Herói.

---

[2] Neste manual se considera Poder de Fogo (PdF) um atributo de objetos como armas, magias e ETC, não dos personagens.

Subindo de Nível com os atributos.

Nessa versão de 3D&T adaptado para o livro ***"Sarlack, o grande Dragão Verde"***, o jogador pode atribuir mais de seis (6) pontos em seus atributos básicos (força, habilidade, armadura e resistência). A partir de atributos que excedam 6, 8 e 12 os personagem alcançam os respectivos níveis II, III e IV. Porém, cada atributo sobe de nível individualmente. Por exemplo, um personagem pode ter Nv III em Habilidade mas ainda ser Nv I em força.

Tabela de níveis.

NÍVEL	**NUMERO DE PONTOS DO ATRIBUTO.**
I	1 - 5
II	6 - 8
III	8 - 11
IV	11 - 20

Característica dos níveis em objetos.
Nesse suplemento todo e qualquer objeto terá uma ficha própria, podendo somar a si mesmo novos atributos, seja através de adição de novos acessórios ou aquisição de experiência (no caso de mascotes e objetos mágicos). As vantagens concedidas pelos níveis de objetos variam conforme o objeto. Nesse suplemento o nível do atributo armadura é determinado pelo item que o jogador estiver usando:

DADOS DOS NÍVEIS.
Idependente de qual seja a regra empregada para esse objeto, se ele roda um dado esse dado obedece a lei dos níveis.

ARMADURAS

Nível da Armadura	**Características de defesa**
I	A+H+1D6
II	A+H+1D8(2D6)
III	A+H+1D12(3D6)
IV	A+H+1D20(4D6)

Obs:. Essa tabela se aplica apenas a Armaduras normais.

Há algumas restrições para o uso de armaduras, principalmente para personagens que não sejam cavaleiros ou guerreiros ou quaisquer outras profissões (leia, Kits) que não tenham foco no uso de armas. Por tanto não será vantagem um mago ou semelhante utilizar armaduras de níveis muito altos. Consulte as tabelas:

ARMADURAS DE NÍVEL I	
Pontos	**Condições**
1	Nenhuma.
2	Obriga a realização de teste de Habilidade para a conjuração de Magias de qualquer tipo. Estão excluídos dessa regra os servos dos Deuses.
3	Obriga a teste de H-1 para a execução de magias.
4	H-2 para magias.
5	H-4 para magias.

A Partir do Nível II as condições são cumulativas.

ARMADURAS DE NÍVEL II	
Pontos	**Condições**
6	Impede "levitação"; Uso de magia impossível.
7	Impede Acrobacias e Tentativa Extra Nv3.

ARMADURAS DE NÍVEL III	
Pontos	**Condições**
8	Impede Tentativa Extra Nv2 pra qualquer teste que não seja relacionado ao ataque. Exige força Nv II.
9, 10, 11	Idem (cumulativo)

ARMADURAS DE NÍVEL IV	
Pontos	**Condições**
12 a 20	Exige, no mínimo, força Nv III, sendo que nesse nível, o personagem terá seus pontos de habilidade reduzidos a metade sem que se diminua o nível, por exemplo H4 sendo o nível III.

Estas regras se tornam inválidas no caso de armaduras especiais, naturais (que fazem parte do corpo do personagem) e mágicas.

Característica dos níveis em personagens (demais atributos).

Nv I.
O Nível I é o nível onde se encontram criaturas que estão entre as classificações de fraco (1 em qualquer atributo) a surpreendente (5 em qualquer atributo). Eu você e todos seres humanos que vivem suas vidas no mundo real nos encontramos nesse nível, porém, quando os atributos passam de 2 pontos, coisas incríveis começam a ser feitas!

Atributo	Característica de combate	Vantagem concedida	Observação ext
Força	Ataque F+H+1D6	-	-
Habilidade	Ataca 1x por turno	Esquiva Simples	-
Resistência	Define pontos de vida e magia até o limite de Rx5	--	--

Nv II
O Nível II é onde se encontram criaturas excepcionais. Estes são grandes aventureiros que já não são tão fortes quanto os guerreiros épicos nem mesmo sonham em ser semi-deuses, mas que já não precisam temer mais monstros pequenos vindos de aventuras com nas quais as pessoas normais se arrepiam.

Tabela das características de atributos Nv.II

ATRIBUTO	**CARACTERÍSTICA DE COMBATE**	**VANTAGEM CONCEDIDA**	**OBSERVAÇÃO EXT**
Força	Ataque F+H+1D8	Nocaute.	Permite o uso de armaduras Nv.3.
Habilidade	Ataca 2x por turno	Dança dos ventos. Tentativa Extra Nv.1	-
Resistência	Define pontos de vida e magia até o limite de Rx5	Império	--

Nv III.
O nível III é o nível dos heróis épicos, aqueles que já enfrentaram muitas batalhas e adquiriram grande poder e habilidades. Esses heróis já não estão acostumados a ter dificuldade pra enfrentar pequenos grupos de Orcs ou mesmo um dragão de tamanho médio. Eles estão sempre em aventuras que decidirão o destino de muitas

pessoas e fazem coisas com que pessoas normais podem apenas sonhar ou ler em histórias.

ATRIBUTO	CARACTERÍSTICA DE COMBATE	VANTAGEM CONCEDIDA	OBSERVAÇÃO EXT
Força	Ataque F+H+1D12	Nocaute.	Permite o Uso de Armaduras Nv IV com restrições. Anula as condições de armaduras Nv. III.
Habilidade	Ataca 3x por turno	Dança dos ventos. Tentativa Extra Nv.2 O Olhar do Cavaleiro Nv.1	-
Resistência	Define pontos de vida e magia até o limite de Rx5	Império Espírito indomável	--

Nv IV
Pouco e sabe sobre estes que possuem o mítico título de Semi-Deuses. Reza a lenda que não há criaturas conhecidas que eles não possam derrotar ou desafios que eles não possam superar. Segue abaixo a revelação desse mistério:

ATRIBUTO	CARACTERÍSTICA DE COMBATE	VANTAGEM CONCEDIDA	OBSERVAÇÃO EXT
Força	Ataque F+H+1D20	Vigor Divino: Força Impossível.	Permite o Uso de Armaduras Nv IV sem restrições.
Habilidade	Ataca 4x por turno	Olhar de Cavaleiro Nv. 2	-
Resistência	Define pontos de vida e magia até o limite de Rx5	Vigor Divino: Resistência Impossível	--

O TOMO DA HABILIDADE

"A Habilidade é única, e indivisível. É divina e perfeita como um Deus, e, portanto, possui apenas uma essência. A habilidade é a essência que permite o Ser agir, e com o ser é uma só" – Vérus.

Existe um único atributo que determina as ações de um ser. Este atributo é a habilidade. Existem infinitas condições para a realização de uma ação a partir desta.

Pode-se efetuar qualquer ação tendo-se por base a habilidade do indivíduo, sendo que, este possui capacidade para efetuar todas as ações possíveis, sempre tendo redutor ou bônus para a realização da mesma.

Um exemplo: pode-se não ser médico, mas qualquer um possui a habilidade de medicina. Determinada ação, porém, será acrescida de bônus ou decrescida de redutores dependendo, é claro, das habilidades que o sujeito possui e da dificuldade ocasional.

Essa regra se aplica tanto a talentos quanto a vantagens que o jogador possa vir a ter. Em caso de vantagens, o custo delas pode ser trocado pelo nível (tabela abaixo).

Por exemplo, se o sujeito possuir insano -2, ele poderá fazer um teste de habildade com redutor de -2 para ter uma crise ou tomar uma decisão.

Portanto são consideradas habilidades as vantagens desvantagens, talentos e perícias do personagem.

Se entenderá por Habilidade toda e qualquer ação cuja formula some aos/os atributos do personagem.

Mais um exemplo:. Vamos supor que João queira ser um carpinteiro. Não há vantagens ou demais regras que delimitem o funcionamento da ação carpintaria em 3D&T. João, porém, quer praticar carpintaria. Usando esta regra, o "Tomo da Habilidade", João pode usar os mesmos pontos que usa para distribuir entre os seus atributos para adquirir a habilidade carpintaria.

Cada nível que ele acrescentar na sua habilidade será equivalente a um bônus em qualquer teste de habilidade que ele fizer relacionado a essa determinada profissão, obedecendo, é claro, o limite do nível em que ele se encontra (veja a tabela de níveis).

É interessante lembrar que um erro crítico é sempre um erro crítico, não importa quantos pontos de Habilidade o personagem possua.

O livro de Vérus, como dito antes, veio acrescentar o sistema de níveis a 3D&T, portanto, segue a tabela de níveis para habilidade.

Tabela de Níveis de Habilidades.

Nível	Custo	Bônus	Título	Descrição
1	1pt	0	Curioso	*Sabe o que é, já viu antes.*
2	2pt	+1	Leigo	*Já ouviu falar de como faz.*
3	3pt	+2	Estudante	*Já leu alguns livros sobre.*
4	5pt	+3	Aprendiz	*Trabalhou com um experiente no assunto.*
5	8pt	+4	Graduado	*É oficialmente habilitado para tal*
6	13pt	+5	Experiente	*Habilitado e com experiência.*
7	21pt	+6	Especialista	*Reconhecido, sabe tudo sobre alguns aspectos desse ofício.*
8	34pt	+7	Perito	*Sabe quase tudo sobre todos os aspectos dessa profissão.*
9	55pt	+8	Erudito	*Há pouca coisa que ele não sabe.*
10	89pt	+9	Mestre	*Sábio dessa profissão. Ele é o único que sabe sobre alguns aspectos desse ofício. Somente variáveis externas podem fazer esse sujeito errar.*

NOVAS VANTAGENS

Essas vantagens são ganhas automaticamente quando se adquire um respectivo nível. Confira na parte sobre o sistema de níveis.

DANÇA DOS VENTOS
"Eu juro que ele estava aqui a um segundo antes de eu atacar!" – Lion, O clérigo de Grent.

Requisito: Habilidade 6 ou superior.
O Personagem pode livrar-se totalmente de um ataque de um inimigo de nível inferior mediante a um teste de habilidade normal, excetuando é claro situações onde haja bônus ou redutores que serão devidamente aplicados. Ao contrário da esquiva simples, neste teste a Habilidade do atacante não será relevada pois é de um nível inferior a do atacado o que faz-se supor que é muito inferior. *Qualquer personagem recebe Dança dos Ventos quando tem o atributo Habilidade no nível II.*

ESPÍRITO INDOMÁVEL.
"Tente ler a minha mente, mas se não conseguir..." – Serimat, a elfa.

Ao tentar ter sua mente lida um Aventureiro que tenha resistência nível II, após ser bem sucedido num teste, pode fazer um novo teste de Resistência decrescido da resistência do atacante para descobrir quem estava tentando e porque queria invadir a sua mente.

ESQUIVA SIMPLES.
"Eu acho que você me errou" – Silvon, o Dragão.

Permite ao personagem livrar-se totalmente de um ataque mediante a um teste de habilidade H-Ha, onde "Ha" é a habilidade do atacante. *Esta é uma ação livre que pode tentar ser feita a qualquer momento em que personagem for atacado desde que a habilidade do atacante seja inferior a do atacado.* A falha na tentativa de uma esquiva anula a tentativa de defesa, sendo que o cálculo do dano será o de uma defesa desprevenida, ou seja, FAa-A onde FAa é a força de ataque do atacante.

IMPÉRIO.
"Isso estava realmente bom!" – Radük, o anão, após beber um litro de cerveja envenenada.

Um jogador com essa vantagem não é flagelado por nenhum veneno, magia ou quaisquer males de nível inferior ao seu nível de R e que exijam um teste de resistência.

NOCAUTE
"Eu juro que não foi por querer" - Orc após desmaiar o companheiro.

Se o personagem não estiver usando nenhuma arma que determine a ação quando o golpe for crítico, quem

recebe um golpe crítico de um personagem com Força Nv2 deve fazer um teste de resistência para não ficar inconsciente. *Qualquer personagem recebe Nocaute quando tem o Atributo força no Nível II.*

OLHAR DO CAVALEIRO

"Dizem que a mesma técnica não funciona duas vezes com um cavaleiro. Com o Beerooleith, o bravo, não funciona nenhuma!" – Beerooleith, o elfo arqueiro.

Muitos guerreiros ingênuos já foram derrotados humilhantemente com esta técnica, que muitos daqueles que são chamados semi-deuses usam sem o mínimo esforço. O Olhar do Cavaleiro, na verdade, não é nem uma técnica, é somente o fato de que aqueles que alcançam a Habilidade Nível III e IV são tão rápidos que não têm paciência de esperar que seu inimigo realize o seu ataque para destruí-lo.

Nv1

Durante o turno do inimigo, o personagem pode pagar um ponto de magia para sacrificar um de seus 4 (no caso de Habilidade Nv IV) ou 3 (No caso de Habilidade Nv III) ataques do próximo turno para atacar o seu inimigo na hora em que ele estiver atacando. No caso, haverá uma disputa de FA (força de ataque), quem perder tomará o dano resultante da diferença do ataque decrescido apenas do seus pontos de armadura.

Exemplo:

*Um lobo Ataca Nefrom com **FA=7**. Nefron, usa Olhar de Cavaleiro e obtém **FA=15**. O lobo que possuí Armadura=3 recebe a diferença de 15-7 que é igual a 8, que reduzidos os seus pontes de Armadura (3) lhe causam um dano de 5 pontos.*

Nv2.

Acumula a descrição do nível um, também permitindo que o herói de Nível IV ataque no turno de mais um inimigo para defender um aliado. Imperam as regras descritas no Nv.1 dessa Vantagem, sendo o numero de pontos de magia gastos cumulativos assim como o número de ataques do próximo turno sacrificados, ou seja, um herói Nv. 4 que utilizar-se dessa técnica para defender a si mesmo, e logo após um aliado perderá 2PM e só poderá atacar 2x no próximo turno.

Beerooleith, o Elfo arqueiro

TENTATIVA EXTRA.

"Existem seres tão habilidosos que, mesmo quando erram são certeiros,

mortais e gloriosos!" – Guilan, o Elfo, sobre si mesmo.

Esta vantagem permite ao personagem corrigir um erro crítico (ou não crítico) mediante a um novo teste de Habilidade decrescida dos redutores que o Mestre achar cabível. Por exemplo, O guerreiro Grond estava tentando escalar uma montanha quando comete um erro crítico, ele pode então fazer um novo teste (com redutor) para tentar não cair. Tentativa extra é uma vantagem que possui 3 níveis. **É importante lembrar que uma tentativa extra sempre será realizada com um redutor!**

Nv 1.
O Jogador pode tentar corrigir um erro crítico mediante a um teste de Habilidade com redutor de no mínimo 2. Essa vantagem se restringe a testes como movimentos simples (correr, saltar, equilibrar-se), e a ataque simples como golpes com espadas, clavas e quaisquer armas de ataque corporal.

Nv2.
O Jogador pode tentar corrigir um erro até duas vezes, sendo que na primeira o redutor será de no mínimo 2 e na segunda de 4. As restrições desse nível se enquadram nas mesmas do nível anterior.

Nv3.
O Jogador pode tentar corrigir um erro até três vezes, porém com redutores de respectivamente 2,4 e 8. Não há restrições para esse nível. O jogador pode corrigir qualquer espécie de erro. Uma flecha atirada errada poderá ter sido mirada intencionalmente numa pedra atrás do inimigo para ricochetear cortar uma corda de um objeto pendurado acima dele; uma queda inevitavelmente mortal poderá ser evitada com malabarismos envolvendo cordas e objetos normais como espadas e escudos.

VIGOR DIVINO.
"Isto é impossível!" – Qualquer um vendo a utilização dessa vantagem.

Esta habilidade é característica de todos aqueles que são chamados Semi-Deuses. Nem mesmos os mais sábios sabem dizer de onde saem força e resistência nos momentos em que a escuridão é tão grande que é a capaz até mesmo de tapar a luz do sol e extinguir a chama da esperança dos corações dos mais bravos. Quando tudo está perdido, o herói ensangüentado levanta-se com uma força inimaginável.

Esta vantagem não tem obrigatoriedade de ter suas regras seguidas rigidamente, pois sua intenção é forçar uma interpretação excepcional do jogador para condizer com seu ato épico. O que se segue são apenas sugestões para facilitar a vida do mestre, que deverá determinar quando os jogadores poderão utilizar ou não essa vantagem.

Força impossível.

O jogador será capaz de, mediante a um teste de força simples, desferir um golpe Impossível no seu oponente, que deverá fazer um teste de resistência com R/2 (resistência dividida por dois) do qual, se falhar, morrerá instantaneamente, e se for bem sucedido ficará a beira da morte.

Resistência impossível

O Jogador se levantará mesmo que seus pontos de vida sejam iguais a 0 e continuará lutando acumulando pontos negativos a partir de então. A cada ataque que o personagem efetuar ele deverá fazer um teste de resistência +5 (num limite de 19) para saber se não caiu inconsciente durante a tentativa. Toda vez que o jogador ultrapassar -10PV ele deverá fazer um teste de resistência normal no qual a falha o fará cair inconsciente e o sucesso lhe recuperará 10PV. Esse procedimento pode ser efetuado quantas vezes o mestre permitir.

O TOMO DOS MESTRES OU DAS ESPECIALIZAÇÕES

"Existem sujeitos que adquirem uma profissão e seguem nela o resto de suas vidas. Existem heróis que adquirem uma profissão, tornam-se especialistas e são perfeitos naquilo que fazem" - Vérus

Os primeiros mestres surgiram na época de Vérus. Os mestres viviam num mundo turbulento, habitado por monstros antigos e muito poderosos. Por tanto, eles tinham que possuir habilidades especiais necessárias para a sobrevivência naquela época.
Até este livro ser encontrado muitos se limitavam as profissões comuns existentes (Manual do Aventureiro), mas apenas aqueles que são excepcionais conseguem se especializar num determinado aspecto de sua profissão e tornam-se, como diz Vérus, "perfeitos naquilo que fazem.
Para se tornar um especialista, ou um **Mestre** você precisará possuir os pré-requisitos necessários para se formar. Esses pré-requisitos possuem algumas dimensões:

ESPECIFICAÇÕES PARA ESCOLHA DE VÁRIOS KITS:

Se você quer ser um especialista numa profissão guerreira, talvez você precise possuir mais de um Kit desse tipo de profissão. Utilizando o livro de vérus o jogador pode adquirir um ou mais kits do Livro do Jogador obedecendo as seguintes regras.

- **Limite de três profissões (kits) por personagem.**
- **Predominância do maior multiplicador de resistência.** *Por exemplo, uma profissão concede Rx3 e a outra concede Rx5. A predominante será Rx5.*
- **Os pontos necessários para adquirir uma profissão do mesmo tipo que a sua primeira são normais**, porém se o jogador desejar adquirir uma profissão diferente da sua primeira selecionada, por exemplo, um jogador que comprou um kit de guerreiro e agora quer comprar um kit de mago, deve obedecer a seguinte regra:

CUSTO NORMAL	CUSTO PARA KIT INCOMPATÍVEL
0pt	2pt
1pt	3pt
2pt	5pt
3pt	8pt

QUEST DA ESPECIALIDADE

"Quest" é um termo que vem do Inglês "Busca", esse conceito já é amplamente difundido entre os jogadores de MMORPG[3]. O jogador, além de obedecer às regras especificadas acima, deve realizar uma tarefa (quest) durante a campanha para que este mereça adquirir esta especialização.
Ao listar as especializações, Verus deu dicas de como aprender tais magníficas profissões, porém, as especificações dele não são as únicas formas de se conseguir esta habilidade, ou seja, o mestre pode criar situações para que o jogador possa adquiri-las.

SUBINDO DE NÍVEL

Cada nível que o personagem adquirir nessa profissão terá um devido custo, que obedece a tabela a seguir:

Nível	Custo
1	1pt
2	2pt
3	3pt
4	5pt
5	8pt
6	13pt
7	21pt
8	34pt
9	55pt
10	89pt

[3] Massive Multiplayer RPG.

MESTRE DAS ARMAS.
Requisitos: 1 Kit de Guerreiro e 1 de Mago.

Descrição:
O Mestre das armas é um sujeito obcecado pelo poder que, ao contrário do Warlock, não nasceu com o dom para controlá-lo. Por isso, ele o adquire através de armas e demais artefatos mágicos nos quais ele consegue colocar suas mãos.
Um mestre das Armas é ganancioso por natureza. Por isso todos eles possuem a desvantagem Ganância *(TH -3*[4] *para qualquer situação em que envolva armas mágicas e/ou poderosas. A falha causará a tentativa mesmo que insana de rouba-la)*

Nv.1
Invocar trevas.
Torna um dos braços do Arsenal um braço elemental que concede +13TR.

Manto Sagrado.
Concede +10A de armadura contra danos baseados em magia e baseados no poder do tempo (para magias de servo de cronos).

Nv2.
Armadura de Ares
(+7A). Anula efeito crítico não mágico. Não restringe o uso de magia.

Espada Carrasca de Nerzul.
Mediante o gasto de todos os seus pontos de Magia, o arsenal pode desferir um golpe com FA = 20 + 1D20 (ou 4D6).

Nv3.
Luvas de Loth
Luvas feitas pelo próprio Zeus, capazes de disparar instantaneamente um dano mágico de 5 + 1D12 (ou 2D6).

Nv.4
Capacete de Kelm.
Adiciona +10R ao Arsenal quando ele fizer um teste para leitura de mentes.
Permite o controle de Tunos, uma criatura mágica.

Tunos (criatura mágica).
F6, H12, R5, A2. Trovão: 10 + 1D12 (não bloqueavel por armaduras não mágicas)

[4] Não entendeu? Procure o dicionário de Abreviaturas de 3D&T no fim do livro!

MESTRE BERSKER

Requisito mínimo: 2 kits te guerreiro.

Descrição:
Calejado pelas batalhas, o mestre berserker é um guerreiro que não está acostumado com a derrota, e é capaz de sacrificar seu próprio sangue para obter a honra da vitória.
Geralmente, os que são chamados de Mestres Berserkers já participaram de alguma batalha sangrenta na qual perderam muitos amigos, e por isso não medem esforços para ganhar sempre que possível, sendo essa uma forma inconsciente de vingança, uma forma de ganhar uma batalha que foi perdida há muito tempo.

Nv.1
Revidar.
Quando recebe golpe crítico.
Num raio de até 50mt, o Mestre Berseker pode ir até um alvo que o atacou e desferir gratuitamente três golpes críticos seguidos.

Nv.2 Sangue Quente
Enquanto os PV do Mestre Berseker se tornarem iguais ou menores aos seus pontos de resistência, ele ganhará um turno extras para atacar no momento em que for golpeado.

Nv.3 Barbaridade.
Ninguém nunca deve causar a fúria do mestre Berseker, pois quando isso acontece, ele não irá parar até que aquele que o enfureceu esteja definitivamente morto.
O Mestre Berserker, pelo custo de todas as suas defesas se limitarem apenas aos pontos de armadura, triplicará o resultado de todas as suas FA e quintuplicará sua FA quando o golpe for crítico. Ele deve escolher um alvo específico, e quando este morrer, os pontos de vida do Mestre serão iguais aos seus pontos de R.

Nv4. Golpe Fatal
Pelo custo de todos os seus pontos de vida, o Mestre Berserker pode efetuar um ataque em que FA = PVx2 (dobro dos pontos de vida).
Em seguida ele cairá inconsciente por 1D6 horas.

NECROMANTE SÊNIOR.

Requisitos: kit Necromante. Proibido pra qualquer outra profissão.

Descrição:
O Necromante Sênior foi provavelmente um estudante de magia frustrado que encarou o maior enigma daqueles que vivem, o seu maior medo, a morte. Um necromante Sênior nem sempre é um vilão, ele apenas possui uma aparência grotesca devido aos artefatos cadavéricos que necessita carregar para a execução de seus rituais mais secretos e poderosos. Um necromante não é sempre um assassino, mas ele tira vantagem da morte o máximo que pode, e sua maior capacidade é o poder de extrair a magia da fatalidade para o seu próprio uso. O necromante não é mais aquele que teme a morte, mas sim, o mago capaz de controlá-la ao seu bel prazer pregando peças nos mortais a sua volta e utilizando a essência da vida de seus próprios inimigos para derrotá-los.

Nv1.
Mortificação.
10pm.
Durante 1D6 turnos, o Necromanete Sênior terá acrescentado em seus pontos de vida todos os danos sofridos por qualquer ser vivo no raio de 10m.

Animação de Cadáver de Dragão.
O Necromante pode animar um dragão morto tornando-o seu servo especial. Isso lhe custará 5 pontos permanentes de mana, ou seja, esses pontos NUNCA MAIS poderão ser recuperados.
(Dragão morto-vivo, ou Dragão Lich livro dos monstros).

Nv2.
Ressurreição Herege.
15pm.
Ressucita, por 1D6 turnos até 6 mortos da batalha com todos os atributos e características que possuíam quando vivos. Todos estarão sobre o controle do necromante.

Nv3.
Golen de carne.
Sem pagar pontos, o necromante pode, a partir de cadáveres que conseguir encontrar, montar um golem de carne usando as partes aproveitáveis que encontrar. Ele irá rolar um D8 (ou 2D6) para poder distribuir os pontos, sendo que ele pode anexar alguma parte mecânica que conseguir encontrar, como um braço de foice ou coisa parecida. A construção desses Golem demorará 1D6 horas.

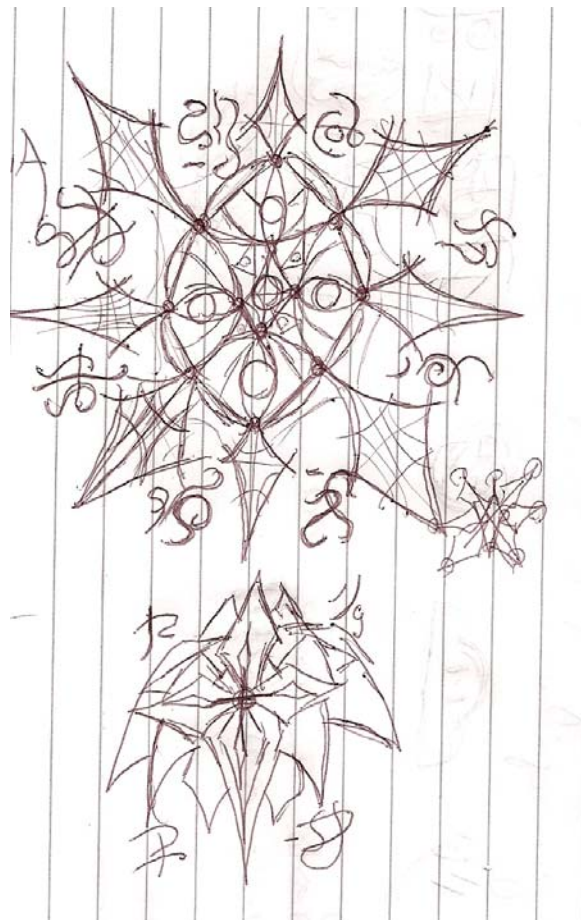
Nv4.
Feitiço da Necrotransformação.
É o feitiço mais conhecido dos necromantes e também o mais cobiçado pelos mesmos.
Transforma o Necromante num Lich (vantagem única).

Ritual. (retirado do Necromonicom)

Uma criatura viva da raça do necromante deverá ser sacrificada dentro de um círculo de ades. Seu corpo deve apodrecer por dois dias. Seu sangue então será retirado e encantado com a magia para reanimar mortos.

Depois disso, o necromante deve banhar-se dessa poção de sangue para que seu sangue seja substituído pelo do morto.

Durante um dia e uma noite o lich sentirá as dores da morte (perda de 1D6 permanente por hora) até que seu corpo torne-se frio como o gelo.

Ao morrer o lich vomitará sua alma. Deverá então aprisiona-la dentro de um artefato mágico de sua escolha (teste de H+Tr). A falha nesse processo não significa a morte, mas sim a perda da imortalidade. Somente uma jornada ao ades pode concertar o processo.

Circulo de Ades

MESTRE INFERNAL

Requisitos: Demolgista e Invocador. Proibido para qualquer outra profissão.

Descrição:
O Mestre Infernal é o demonologista que se fascinou de mais pelo seu objeto de estudo e decidiu usar as forças dos demônios e bestas para seus fins pessoais.
O que torna um mago demonologista e invocador num Mestre Infernal é o Livro de Ternon, considerado um dos primeiros Mestres Infernais da história. Um livro de Ternon tem a capacidade de permitir o ritual de Ternon, que armazena no livro a criatura que o Mestre Infernal desejar, podendo este invoca-lo na hora que quiser.

Nv.1
Ritual de Ternon
Para prender uma criatura num Livro de Ternon o Mestre Infernal pagará o numero de pontos de mana equivalente aos pontos de vida da criatura. Depois disso, ele deverá ser bem sucedido num teste de H+Tr – Há (habilidade do alvo).
O sucesso garantirá a invocação da criatura pelo custo de mana dos pontos de vida da mesma. Se esta criatura for morta sob o controle do Mestre Infernal ela não poderá mais ser invocada.

Invocação de Draizen.
(30mp)

Draizen: criatura anciã infernal.
F19/H2/A19/R10

HE(habilidas especiais)
Carga (triplica o poder de ataque).

Nv2.
Invocação de Munrog.

F19/H10/A5/R5

HE
Levitação, Nuvem tóxica (2D6 direto),

Nv4.
Desconjuro de criatura mítica.
Mana completa.

Devolve QUALQUER besta mítica invocada ao seu lugar de origem mediante a um teste de H+focus escolhido e um teste de resistência da criatura.

Nv.4
Transformação em Balrog.
Transforma o mestre infernal em um balrog ainda mantendo as características psíquicas e arcanas do mesmo (ele ainda consegue conjurar magias, falar e etc).
1D6 turnos.

+10 em todos os atributos (num limite de 19).
+10Tr, +10Fo.

Ganha:
Espada flamejante de balrog: 1D6 de dano direto durante 2D6 turnos quando consegue efetuar um ataque com sucesso.

Vantagens
Planar.
Invulnerável a ataques baseados em trevas e fogo.

Desvantagens
-5A em ataques baseados em água.

Nv.5
Transformação livre.
O mestre infernal pode, sem custo algum, se transformar em todas as criaturas aprisionadas em seu livro e ainda mantendo sua consciência e podendo executar as demais magias que sabe.

DRUIDA SÊNIOR

Requisitos: Druida. Proibido para as demais profissões.

Descrição: Druida Sênior é uma profissão que foi esquecida pelo tempo. Diz-se que os druidas e os Shamans foram os primeiros magos a caminharam pela face da terra, pois eles usavam o poder da própria natureza.
Para se Tornar um Druida Sênio, o Druida comum deve adquirir uma conexão extrema com a natureza, passando então a fazer parte dela.

Nv1.
Armadura natural.
+5A.

Nv2.
Roubo de força.
30pm
O druida poderá efetuar um ataque com a força equivalente a de qualquer ser vivo no raio de 10m. Ele poderá ataca qualquer criatura exceto a criatura da qual ele "roubou" a força. A criatura continua com todos os atributos normais durante o processo.

Nv3.
Transformação Arbitrária.
30pm
O druida não volta ao normal se recebe dano quando transformado.

Nv4.
Alinhamento com a natureza.
Pelo custo de mp da soma de todos os atributos do monstro escolhido, o Druida pode se transformar em qualquer monstro do manual dos monstros por tempo escolhido por ele, sendo que os atributos desse monstro serão somados aos seus próprios.

VALKYRIA

Requisitos mínimos: Amazona e 1 kit de guerreiro. Proibido para Servos dos Deuses e magos.

Descrição: Valkyria é uma amazona que vendeu sua alma a Odin em troca de poder tornando-se seu mensageiro.

Nv 1.
Arma Erege.

A Valkyria, de posse de uma arma de Ternon, pode absorver (leia somar) as características de uma criatura que ela consiga derrotar usando a mesma. Uma vez feito esse ritual , ele não pode ser novamente realizado. A Valkyria só possuira os poderes da criatura aprisionada enquanto estiver segurando sua espada, por isso, raramente uma valkyria é vista sem sua arma em punho.
Geralmente as armas de Ternon são chamativas, como espadas gigantes cheias de adereços mágicos.

Nv2.
Réplica.
10pm

A Valkyria tem o poder de fazer uma cópia de si mesma a qualquer momento pagando metade dos seus pontos de magia. A cópia não possuirá mana nem as habilidades especiais da amazona, somente os atributos da amazona no momento em que esta magia for feita.

Nv3.
Surto Odínico.
10pm.
A Valkyria, durante 1D6 turnos terá matará qualquer criatura (não imune a crítico) quando desferir um golpe crítico.

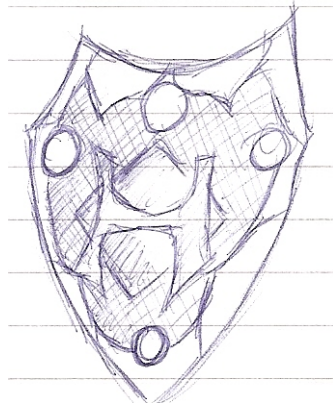
Nv4.
Regeneração divina.

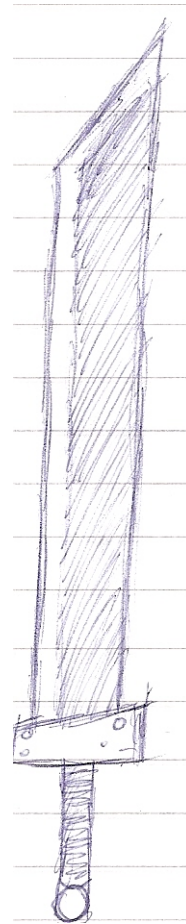
A Valkyria terá regenerado 2D6 pontos de vida gratuitamente a cada turno e magia a cada turno.

Nv5.
A Benção de Odin
Metade da mana.
Durante 1D6 turnos, a Valkyria será invulnerável.

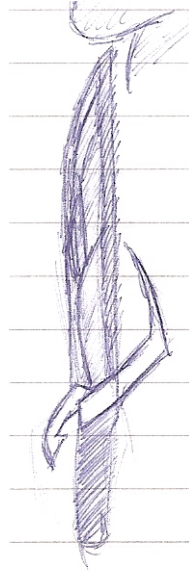
ESPADA DE RYOGA
FA +10 (GELO)

Espada perdida nos reinos Piramidais de Cristal.
Pó de de Diamante:
Raio congelante de 1D10+10 TR para não congelar por 1D6 turnos. Em caso de crítico, falha no TR = morte no próximo golpe que o personagem receber, pois será quebrado.

ESCUDO DE HÉRCULES.
Escudo mítico que é muito eficiente para guerreiros que utilizam espada e escudo ao mesmo tempo.
FD + 10.

CRODO
Espada pertencente a um famoso guerreiro da Era dos Monstros.

Exige Força Nv.4.
Espada de Duas mãos.
+3H para qualquer teste de fama relacionado a honra de guerreiro que a usa.
FA+1D6.

ESPADA CURTA AMALDIÇOADA

Espada usada por Glonn para assassinar Kelth enquanto dormia.

Maldição: -5H em qualquer teste relacionado a batalha comum.
Bônus: +5H em qualquer teste envolvendo um ataque desleal, ou seja, ataque a um inimigo desprevenido, de costas, ou inconsciente.

ABERRAÇÃO MÁGICA (OU ESPADA DE TERNON.

Espada criada pelo mago Ternon para aprisionar a alma de criaturas. Ironicamente, o mago nunca chegou a usa-la por se tratar de uma arma excepcionalmente bruta. Dizem que orbes brilhantes flutuam em volta da espada quando esta recebe o poder de uma criatura.

Permite o ritual de Ternon (veja em Especializações: Valkyria).

LANÇA MATA-DRAGÃO.

Construída pelos matadores de Dragão de Toth, o clã de matadores mais famoso que se conhece. Esta arma era utilizada sempre pelo líder.

Aumenta as chances de Golpe Crítico para metade do dado quando o alvo é um dragão.

DADO	CRÍTICO
D6	4-6
D8(2D6)	5-8(7-12)
D12(3D6)	7-12(10-18)
D20(4D6)	11-20(13-24)

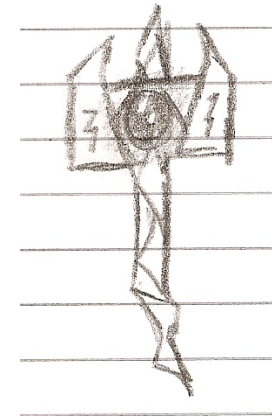
ESCUDO DRAGÃO

Escudo característico dos Matadores de Dragão de Toth. Os olhos do rosto do dragão em relevo no escudo flamejam. Há boatos de que usam o bafo de um verdadeiro dragão para forjarem tais escudos.

Imune a qualquer ataque baseado em fogo.

MARTELO DE THOR

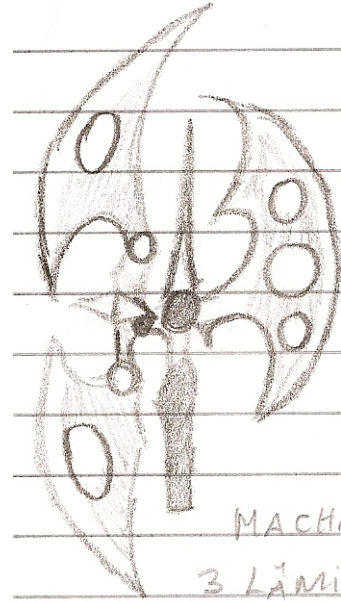
Martelo mágico construído e utilizado pelo Mago Ternon.

Dispara gratuitamente um trovão de 2D6+5.

MACHADO LEVE.

Machado mágico construído por magos que necessitam entrar em batalhas físicas para se defender quando impossibilitados de usar magia.

O machado adquire a essência de um focus escolhido pelo mago e acrescenta gratuitamente a sua FA.

Enquanto o mago estiver usando este machado, o focus escolhido será igual a 0 para qualquer outra ação que não

seja um ataque físico executado com a posse do machado.
O focus usado pelo machado só pode ser escolhido uma vez. Tendo sido escolhido, o mesmo foco será sempre utilizado toda vez que o mago utilizar este machado.

MACHADO DE 3 LÂMINAS.
Machado construído para guerreiros com alta habilidade em batalha visando poupar esforços para efetuar golpes.
Requisito: Habilidade Nv.3.
O guerreiro que ataca 3x pode efetuar seus dois primeiros ataques com FA+2D6 e o terceiro com H+5 (sem aumento momentâneo de nível).

A ARMADURA MÁGICA DE ELIN

Armadura mágica criada por Elin, o mestre das armas, para outros de sua especialidade ou então magos que necessitam entrar em batalhas físicas.

1. Capacete.
Ao receber golpe crítico, o usuário desse capacete poderá fazer um teste de armadura para ignorar-lo.

2. Ombreiras.
Concede +2 no teste de Armadura que o usuário pode fazer para ignorar o ataque crítico.

3. Braços
A+2

4. Torço
A+10

5. Cinturão.

6. Tornozeleiras.
A+2

Desvantagem:
Se a armadura receber um golpe com F maior do que o total da soma dos seus pontos de A (14), o mago deve fazer um teste de Armadura para saber se alguma peça não foi danificada. A peça danificada será determinada pela rolagem de 1D6, sendo o número obtido correspondente ao numero da peça (confira acima).

OBJETOS NECRÔNICOS DE AKRON

Objetos deixados por Nekron antes de sua viajem ao ades em busca de sua alma após a falha num ritual de ***necrotransformação****, viajem da qual nunca retornou.*

1. Belzeb.

Elmo necrônico utilizado por necromantes pertencentes ao clã Necron.

Causa pânico (teste de H-2; falha= redutor de -2 em tudo; falha crítica = correr desesperadamente, ou seja, indefeso).

2. Manto de Elkarimar.

Manto com propriedades necrônicas criado por Elkarimar, o necromante.

Adiciona +2H e +2Tr a qualquer teste relacionado a necromancia.

3. Ombreira de Nekrük.

Ombreira mágica feita com os ossos de Nekrük, o mago negro.

+3A. Causa aparecimento e a obediência do fantasma de Nekrük.

4. Nekrük, o fantasma.

Fantasma de Nekrük, o mago negro.

Criatura controlada pelo necromante com turno próprio. Reaparece em 1D6 turnos se morta, +5PM para o necromante por turno quando presente.

Ficha:

F0/H0/A0/R0. Possessão: *Possui o corpo de um adversário mediante a um teste de R do mesmo, a falha resulta no controle da vítima pelo necromante.*Intagível (*Invulnerável a ataques físicos).*

Objetos necrônicos de Akron

O TOMO DAS CRIATURAS MÍTICAS

Já caminharam sobre as terras planas criaturas que nem mesmo o pior pesadelo de um aventureiro poderia conceber. Havia vilões, bestas, feras e monstros que somente os mais bravos guerreiros poderiam derrotar.

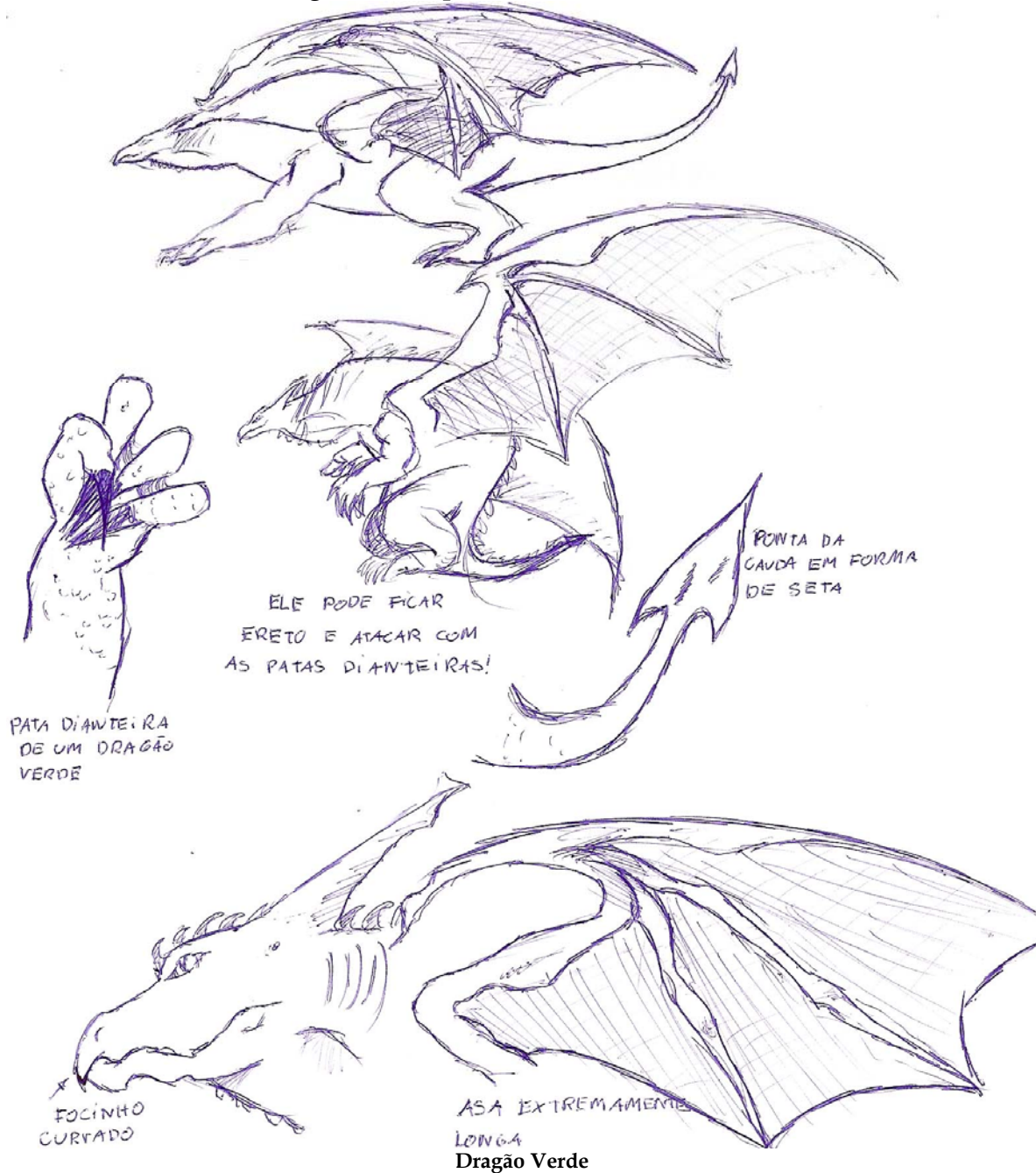
PONTA DA CAUDA EM FORMA DE SETA

ELE PODE FICAR ERETO E ATACAR COM AS PATAS DIANTEIRAS!

PATA DIANTEIRA DE UM DRAGÃO VERDE

FOCINHO CURVADO

ASA EXTREMAMENTE LONGA

Dragão Verde

FICHA DE PERSONAGEM

NOME_ELIN______________________ RAÇA/ESPÉCIE__________

ATRIBUTOS

FORÇA	15
HABILIDADE	15
ARMADURA	15
RESISTÊNCIA	15

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA
60	60

VANTAGENS

Servo de Skran (ganha kit de armadura do dragão)

(T)

DESVANTAGENS

Vilão

HISTÓRIA

Cavaleiro renegado que

DECIDIU SEGUIR A SAKRAN

CAMINHOS DA MAGIA

ÁGUA	8 DE 12
AR	5 DE 12
FOGO	8 DE 12
TERRA	6 DE 12
LUZ	2 DE 12
TREVAS	6 DE 12

MAGIAS/ ATAQUES ESPECIAIS

DESCRIÇÃO	FÓRMULA
Lança de fogo	1D12+1D6

ITENS

DESCRIÇÃO	FORMULA	NUMERO
Espada de Srkan	Atribui 15pt a todos os atributos	1x
Dracônico Elmo	Previne contra danos críticos de lâminas	1x
Armadura dracônica	A=11	1x

FICHA DE PERSONAGEM

NOME_PORIGON________________ RAÇA/ESPÉCIE______ROC_

ATRIBUTOS

FORÇA	6
HABILIDADE	7
ARMADURA	4
RESISTÊNCIA	4

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA
20	20

VANTAGENS

Intuição(80%)
Ato Heróico(30%)
Soberania da Luz(64%)
Admiração = 30 + (Rx10)%

DESVANTAGENS

Não participa de batalhas.
Vontade própria (pet)(77%)

HISTÓRIA

Falcão gigante vindo de TERRAS MÁGICAS ELEMENTAIS.

OBSERVAÇÕES

Ùnico

CAMINHOS DA MAGIA

ÁGUA	2 DE 12
AR	14 DE 12
FOGO	3 DE 12
TERRA	2 DE 12
LUZ	6 DE 12
TREVAS	0 DE 12

MAGIAS/ ATAQUES ESPECIAIS

DESCRIÇÃO	FÓRMULA
Raio de luz	Teste de Resistência

ITENS

DESCRIÇÃO	FORMULA	NUMERO

FICHA DE PERSONAGEM

NOME Sarlack RAÇA/ESPÉCIE Dragão

ATRIBUTOS

FORÇA	10
HABILIDADE	8
ARMADURA	11
RESISTÊNCIA	10

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA
Rx5 =50	R x 5 = 50

VANTAGENS

Ataca 3x por turno.
Imortal.
Intimidar.(H-2)

DESVANTAGENS

Arrogância (Teste = H –2)
Ponto Fraco: Amuleto – Cajado. (Se destruído, morte instantânea).

HISTÓRIA

Dragão descendente direto de Eorlack.

OBSERVAÇÕES

Rei e mestre da Floresta de Ihilá

CAMINHOS DA MAGIA

ÁGUA	DE 12
AR	DE 12
FOGO	DE 12
TERRA	DE 12
LUZ	DE 12
TREVAS	DE 12

MAGIAS/ ATAQUES ESPECIAIS

DESCRIÇÃO	FÓRMULA
Garra	1D12
Mordida	F+1D12
Cuspir Ácido.	1D12 +1D8. Teste de Resistência para não envenenar. Veneno = 1D6

ITENS

DESCRIÇÃO	FORMULA	NUMERO
Arco (quando em forma de elfo)	**Ataque = +5**	1
Flechas	**PDF = 1D6**	50
Corda élfica.	--	1

Ficha de Personagem

Nome_*Skran*_______________ Raça/Espécie_*Dragão Ancião*

Atributos

Força	19
Habilidade	16
Armadura	15+5
Resistência	15

Pontos de Vida	Pontos de Magia
200	200

Vantagens

Invulnerável a fogo.

Armadura natural +5

Ataque extra (2)

Manipular(85%)

Intimidar (redutor 10 (teste de R)

Forma humana Nv. 2

Desvantagens

Arrogância Extrema (95%)(Tr-10)

Gigante(redutor para enfrentar criaturas menores que 1,5m.

História

Um dragão Ancião filho de Tiamat

Caminhos da Magia

Água	1 de 12
Ar	1 de 12
Fogo	19 de 12
Terra	1 de 12
Luz	1 de 12
Trevas	1 de 12

Magias/ Ataques Especiais

Descrição	Fórmula
Garras	FA=F+D20
Lança-chamas	Grupo: 1D20+1D12
Ler Mentes	(redutor 10)
Pânico	-
Precaução	Prevê ataques críticos

Itens

Descrição	Formula	Numero
Armadura Dracônica	+5	1x
Elmo de Skran	Previne leitura de mentes e qualquer ataque que tenha como fim a manipulação	1x

Observações sobre as fichas a seguir.

As fichas a seguir são para uma aventura pré-pronta denominada “O Demônio de Ternon”.

Ternon é um mago mítico da era dos monstros que foi provavelmente o primeiro mestre infernal. Grande estudioso dos demônios ancestrais, ele é fascinado por um em especial chamado Kraton.

A ficha de ambos consta aqui, e há também alguns monstros adicionais para enriquecer a aventura cujo objetivo é deter esse perverso Mestre Infernal.

FICHA DE PERSONAGEM

NOME_FILHOTE DE ENÍX__________ RAÇA/ESPÉCIE__________

ATRIBUTOS

FORÇA	6
HABILIDADE	13
ARMADURA	7
RESISTÊNCIA	5

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA
25	25

VANTAGENS

DESVANTAGENS

Covardia: TR-3 ao ver luzes fortes ou ouvir estrondos.

HISTÓRIA

Seu sangue serve para rituais de invocações de bestas ou demônios antigos.

ENCONTRAM-SE MUITAS NO PALÁCIO DE TERNON

OBSERVAÇÕES

Cobra de 10Mt de comprimento possuidora de asas semelhantes a de morcegos.

CAMINHOS DA MAGIA

ÁGUA	3E 12
AR	3DE 12
FOGO	DE 12
TERRA	DE 12
LUZ	DE 12
TREVAS	DE 12

MAGIAS/ ATAQUES ESPECIAIS

DESCRIÇÃO	FÓRMULA
Sopro Congelante(G)	TR para paralizar = 1D6
Raio de Poder	3D6+10

ITENS

DESCRIÇÃO	FORMULA	NUMERO

FICHA DE PERSONAGEM

NOME_GOLEM DE TERNON_________ RAÇA/ESPÉCIE__GOLEN___

ATRIBUTOS

FORÇA	17
HABILIDADE	5(-3)
ARMADURA	15n
RESISTÊNCIA	11

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA
55	0

VANTAGENS

DESVANTAGENS

-3H para criaturas menores que

HISTÓRIA

Golen criado por TERNON

CAMINHOS DA MAGIA

ÁGUA	5 DE 12
AR	5 DE 12
FOGO	10 DE 12
TERRA	DE 12
LUZ	DE 12
TREVAS	DE 12

MAGIAS/ ATAQUES ESPECIAIS

DESCRIÇÃO	FÓRMULA
Lança chamas	2d6 e 1d6 por 1d6 t
Sopro congelante	Teste de R, 1D6 por turno congelado.

ITENS

DESCRIÇÃO	FORMULA	NUMERO

FICHA DE PERSONAGEM

NOME__*KRATON*___________ RAÇA/ESPÉCIE_DEMÕNIO_________

ATRIBUTOS

FORÇA	15
HABILIDADE	15
ARMADURA	19
RESISTÊNCIA	13

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA

CAMINHOS DA MAGIA

ÁGUA	DE 12
AR	DE 12
FOGO	19 DE 12
TERRA	DE 12
LUZ	DE 12
TREVAS	5 DE 12

VANTAGENS

Planar

MAGIAS/ ATAQUES ESPECIAIS

DESCRIÇÃO	FÓRMULA
Engolir	TR ou 10 de dano a cada turno
Vomitar lava	1D20+20
Força Mágica	FA=F+Fo+D
Ataque Mágico	FA=F+h+Fo+D

DESVANTAGENS

ITENS

DESCRIÇÃO	FORMULA	NUMERO

HISTÓRIA

Demônio antigo aprisionado por Ades. Posteriormente invocado por Ternon.

OBSERVAÇÕES

Ficha de Personagem

NOME_TERNON__________________ RAÇA/ESPÉCIE_HUMANO___

Atributos

FORÇA	5
HABILIDADE	10
ARMADURA	14
RESISTÊNCIA	10

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA
50	50

Vantagens

Mestre Infernal
Demonologista
Invocador
Cavaleiro Comum

Desvantagens

Megalomaníco (-10h em testes relacionados a modéstia e fingimento)

Criatura Familiar predileta Kraton (redutor durante 1D6 turnos se morto

História

Mago que quer invocar um demônio pelo qual é fascinado: Kraton

Observações

Caminhos da Magia

ÁGUA	DE 12
AR	DE 12
FOGO	DE 12
TERRA	DE 12
LUZ	DE 12
TREVAS	DE 12

Magias/ Ataques Especiais

DESCRIÇÃO	FÓRMULA
Confira no livro do jogador e no livro de vérus	

Itens

DESCRIÇÃO	FORMULA	NUMERO
Armadura Mágica de Elin	+14A	1
Orbe Flutuante	+10 de mana por turno.	1
Martelo de ThOr	Desfere trovão de 1D10+5	1
Capa de mandes	Deflete ataque mágico feito pelas costas	1
Livro de Ternon		

DICIONÁRIO DE FÓRMULAS

TERMO	SIGNIFICADO
A	Armadura (atributo).
Ag	Água (Caminho da Magia)
Ar	Ar (caminho da Magia)
F	Força (atributo).
Fo	Fogo (caminho da Magia
H	Habilidade (atributo)
Lu	Luz (caminho da Magia)
R	Resistêcia
Te	Terra (caminho da Magia)
Tr	Trevas (Caminho da Magia)

FICHA DE PERSONAGEM

NOME__________________ RAÇA/ESPÉCIE______________

ATRIBUTOS

FORÇA	
HABILIDADE	
ARMADURA	
RESISTÊNCIA	

PONTOS DE VIDA	PONTOS DE MAGIA

VANTAGENS

DESVANTAGENS

HISTÓRIA

OBSERVAÇÕES

CAMINHOS DA MAGIA

ÁGUA	DE 12
AR	DE 12
FOGO	DE 12
TERRA	DE 12
LUZ	DE 12
TREVAS	DE 12

MAGIAS/ ATAQUES ESPECIAIS

DESCRIÇÃO	FÓRMULA

ITENS

DESCRIÇÃO	FORMULA	NUMERO

DESENHO: